

## PEMANFAATAN PERMAINAN KARTU KATA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN DI TKIT MTA KARAWANG

**Purwaningsih, Astuti Darmiyanti, Feronica Eka Putri**

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang  
*purwaningsihning0@gmail.com*

### Abstrak

Pembelajaran memiliki metode dan media yang digunakan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tujuan dalam penelitian ini ialah untuk dapat mengetahui kemampuan keaksaraan pada Peserta didik menggunakan kartu kata. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian kualitatif dengan menggunakan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pengelolaan data melalui analisis dengan teori miles dan huberman yaitu penyajian data, reduksi data, dan kesimpulan. Metode kualitatif ini menarasikan dan mendeskripsikan fenomena yang terjadi dilapangan untuk dituangkan dalam penelitian. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwasannya adanya peningkatan dalam menstimulus kemampuan keaksaraan Peserta didik dengan menggunakan kartu kata. Dalam penggunaan kartu kata ini guru mempersiapkan dengan semaksimal mungkin agar tercipta pembelajaran yang efektif sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

*Kata kunci: Permainan Kartu kata, Meningkatkan Keaksaraan.*

### Abstract

Learning has methods and media used to achieve the expected learning objectives. The purpose of this study is to determine the literacy ability of students using word cards. The method used in this research is qualitative research using data collection through interviews, observation, and documentation. Data management through analysis with Miles and Huberman theory, namely data presentation, data reduction, and conclusions. This qualitative method narrates and describes phenomena that occur in the field to be included in the research. The results in this study indicate that there is an increase in stimulating students' literacy skills by using word cards. In using this word card, the teacher prepares as much as possible in order to create effective learning so that it can achieve optimal learning outcomes.

*Keywords Card Game, Improve Literacy.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan lingkungan di mana anak-anak dapat mencapai potensi penuh mereka untuk pertumbuhan dan perkembangan. Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk perkembangan dan berfungsi sebagai dasar untuk pembelajaran lebih lanjut (Hasan, 2013: 15).

Pembelajaran ialah suatu cara yang terdiri dari kualisi antara dua aspek yaitu: belajar tertuju pada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar mengarah pada apa yang harus dilakukan guru sebagai pemberi pengetahuan (Sri Hidayati, 2021:4).

Anak usia dini dikenal sebagai usia emas (the golden age) karena merupakan masa kehidupan yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan yang paling cepat.

Karena berbagai bagian perkembangan atau potensi anak saling terkait satu sama lain, tahap ini dianggap paling penting. Literasi bisa diartikan dengan seperangkat ketrampilan dan pengetahuan yang diajarkan sebagai fondasi untuk belajar, berkomunikasi, menggunakan bahasa dan berinteraksi sosial (Marwani, Heru Kurniawan, 2020:12).

Literasi dini pada anak merupakan salah satu bagian dari bahasa yang perlu didorong pada anak usia taman kanak-kanak (TK) agar mereka siap memasuki sekolah dasar. Hal ini dilakukan dalam rangka mempersiapkan anak-anak memasuki TK.

Keterampilan literasi anak usia dini mencakup perkembangan bahasa dan kognitif. Perkembangan bahasa anak-anak terdiri dari empat aspek: berbicara, mendengar, menulis dan membaca. Keempat ciri tersebut berkembang secara terus menerus, artinya kemampuan berbicara dan mendengar terlebih dahulu atau bahasa lisan menjadi landasan bagi perkembangan kemampuan menulis dan membaca. Sementara itu, perkembangan kognitif sangat penting untuk perolehan keterampilan literasi awal. Hal ini mengacu pada ciri-ciri pemikiran simbolik, seperti kemampuan mengenali huruf dan menyebutkan huruf (Nita Nurcahyani WS, Elizabeth Prima dan Putu Indah Lestari, 2016).

Perkembangan kemampuan berbahasa anak meliputi berbagai aspek pertumbuhan, antara lain komunikasi dengan dunia sekitarnya, pematangan ekspresi anak, perluasan kapasitas intelektual anak, komunikasi, emosi, dan pengembangan keterampilan membaca yang dimulai dari literasi dini. kemampuan. Proses pengenalan huruf individu diajarkan kepada anak-anak secara terpadu dalam program

pengembangan kemampuan dasar. Menggunakan metode BCCT (beyond center and circle time), yang dilakukan di zona Logical Mathematical saat bermain (Ulfa, 2021).

Dengan bermain, anak dapat mengembangkan potensi yang sudah ada pada diri anak. Bermain untuk anak usia dini bisa dimanfaatkan untuk mempelajari dan belajar semua hal, bisa mengenal aturan, sosialisasi, menempatkan diri, mengontrol emosi, toleransi, bekerja sama dan menumbuhkan sportifitas dikutip Mulyana dalam (Naili: 2016).

Salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf adalah permainan yang menggunakan media kartu kata. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menghasilkan rasa senang bagi yang mengikutinya. Vygotsky berpendapat bahwa bermain itu menyenangkan bagi anak-anak, bahwa hampir semua objek dapat digunakan sebagai instrumen permainan, dan bahwa ketika seorang anak sedang bermain, anak tersebut belajar tentang suatu objek, baik secara sadar maupun tidak, dari sifat-sifat objek tersebut. Media pembelajaran adalah salah satu unsur yang harus ditingkatkan oleh pendidik di dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran akan membantu menghadirkan kegiatan belajar mengajar yang baik. (Ayu Lestari, 2020). Dikutip Asmona dalam (Andika et-al, 2022) Media yaitu apa apa yang bisa dimanfaatkan untuk mengungkapkan pesan dari pengirim ke penerima, yang bisa mengembangkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat dari penerima pesan.

Kartu kata merupakan salah satu jenis alat permainan edukasi (APE) yang memanfaatkan media kartu. Kartu ini dibuat dari kertas sampul tebal, berbentuk persegi panjang, dan

memiliki ukuran yang bervariasi. Kartu tersebut dilaminating agar tidak mudah rusak, dan pada kartu tersebut terdapat simbol suku kata dan simbol lainnya. berbagai jenis grafik, selain fakta bahwa kartu kata yang digunakan menampilkan karya seni yang hidup sehingga mendorong anak-anak untuk lebih bersenang-senang saat bermain. Misalnya, pada salah satu kartu kata yang bertuliskan huruf (I) dan bergambar ikan.

Selama tahap perkembangan anak-anak, anak dapat belajar membedakan huruf dari hal-hal yang paling lihatnya, seperti namanya sendiri, hal-hal yang dekat dengan mereka, dan tanda-tanda atau simbol huruf yang mereka lihat dalam lingkungan mereka. Contoh seperti mengenal huruf A yang dapat disajikan dengan menunjukkan kepada anak sebuah apel yang disertai huruf-hurufnya dan mengenalkan abjad dari nama anak sendiri, hal ini dapat disajikan melalui permainan kartu dalam meningkatkan keaksaraan awal (Yanti et-al, 2021).

Dengan bantuan media kartu tersebut banyak terdapat kolaborasi berbagai permainan yang sangat efektif sesuai tahapan dalam merangsang kemampuan literasi dini anak. Kemampuan ini berkisar dari mengenali simbol suku kata, menyebutkan suku kata, dan menulis suku kata sampai pada titik di mana anak-anak dapat menguasai banyak kosakata. Ada total enam permainan kartu kata yang tersedia untuk dimainkan di DI TKIT MTA Karawang. Permainan tersebut adalah permainan kartu kata teka-teki, bola bowling suku kata, kartu kata jejak kaki, kartu memori, dan kartu kata dadu. Guru akan mendorong anak-anak untuk mengenali huruf atau suku kata, menyebutkan huruf atau suku kata, dan menulis huruf atau suku kata saat

mereka memainkan masing-masing dari enam kegiatan ini, yang masing-masing menampilkan huruf atau kata dan kalimat.

Tugas guru dalam menggunakan metode permainan kartu kata adalah meningkatkan kemampuan literasi awal Peserta didik agar Peserta didik dapat memahami suku kata yang diberikan oleh guru, mengelola kelas sehingga menjadi ruang bermain dan belajar yang menyenangkan, mengajar Peserta didik untuk dapat menentukan persamaan dan perbedaan bentuk suku kata, serta memberikan penjelasan dan bantuan kepada Peserta didik saat mereka bermain permainan kartu kata.

Masih ada beberapa anak yang kemampuan literasi awalnya belum maksimal, dan ada juga pembelajaran yang sangat unik dan efektif oleh guru agar pembelajaran tidak membosankan, maka dengan adanya permainan kartu kata menjadikan pembelajaran yang efektif untuk merangsang aspek perkembangan bahasa anak. Berdasarkan hasil observasi, terdapat masalah pada anak di TKIT MTA Karawang dalam mengenal huruf dan membaca. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang Pemanfaatan Permainan Kartu Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Di TKIT MTA Karawang.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan di TKIT MTA Karawang yang beralamat di Jln.Satria Dusen Duren RT.12. RW.04, Duren Kec. Klari, Kab. Karawang. Dengan jenis penelitian kualitatif yaitu menggambarkan suatu keadaan dengan sebuah bentuk kalimat deskriptif sehingga dapat memudahkan dalam pemaparan penelitian di lokasi tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi mengenai

bagaimana mekanisme pembelajaran melalui permainan kartu kata dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal dan berbagai kondisi sarana dan prasarana di lokasi TKIT MTA Karawang. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Kepala sekolah menjadi narasumber pertama terkait pengumpulan data mengenai sarana dan prasarana dan guru menjadi narasumber kedua mengenai proses pembelajaran melalui permainan kartu kata dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal dan yang terakhir teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi yang menggali dari dokumen proses pembelajaran melalui permainan kartu kata dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal yaitu berupa, rapot penilaian peserta didik dan foto-foto proses pembelajaran. Setelah data terkumpul peneliti melakukan tahap analisis data dengan mengambil teori yang dikembangkan oleh Miles and Huberman dengan beberapa tahapan, pertama mereduksi data atau menggolongkan data yang perlu dan membuang data yang tidak perlu digunakan, kedua penyajian data atau menyusun data yang sudah dikelompokkan agar mudah di pahami ketiga penarikan kesimpulan (Sugiono: 2011: 337).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang dilakukan dikelas untuk dapat menstimulus Peserta didik dalam keaksaraan memiliki beberapa tahapan yaitu kegiatan yang dilakukan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Ketiga hal ini dapat dimaksimalkan oleh guru dalam menstimulus Peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan nya

memahami keaksaraan. Setelah guru selesai melakukan pembelajaran didalam kelas, guru melakukan evaluasi sebagai penilaian sejauh mana Peserta didik dapat memahami keaksaraan setelah melakukan pembelajaran dengan permainan kartu kata.

Dalam kegiatan pendahuluan guru terlebih dahulu menyiapkan bahan ajaran yang telah direncanakan dengan memulai pembelajaran dengan membaca doa, mengulang kembali materi yang telah diajarkan kemarin untuk dapat mengingat kembali pelajaran yang telah diajarkan. melalui upaya guru dalam merencanakan pembelajaran didalam kelas dapat mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan kartu kata dalam menstimulus Peserta didik terkait kemampuan keaksaraan berjalan dengan efektif. Hal ini tidak terlepas dari upaya yang dilakukan guru dalam menciptakan suasana belajar yang efektif. Pembelajaran dengan permainan kartu kata dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan tidak monoton sehingga dapat memotivasi Peserta didik agar mengikuti pembelajaran lebih baik lagi.

Kegiatan pelaksanaan atau kegiatan inti dalam pembelajaran ini ialah dengan menggunakan metode dan media yang telah di tentukan melalui perencanaan pada awal kegiatan pembelajaran. Upaya guru dalam menstimulus Peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan aksaranya dengan menggunakan permainan kartu kata. Proses pembelajaran ini seperti permainan puzzle pada umumnya dengan menentukan akarsa sesuai dengan kartu yang telah disediakan oleh guru yang nantinya oleh Peserta didik akan digunakan untuk menyesuaikan antara kasara dengan kartu kata. Dalam menggunakan kartu kata tersebut, guru terlebih dahulu mencontohkan kepada

Peserta didik agar Peserta didik dapat memahami dan mengerti cara bermain kartu kata tersebut.

Kegiatan penutup merupakan kegiatan akhir dalam pembelajaran, dalam kegiatan akhir ini pembelajaran kartu kata dalam menstimulus Peserta didik untuk memahami keaksaraan ialah dengan merapihkan dan membereskan kartu kata yang telah selesai digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga melakukan evaluasi pada Peserta didik untuk dapat mengetahui sebagai penilaian sejauh mana Peserta didik dapat memahami keaksaraan setelah melakukan pembelajaran dengan permainan kartu kata. Evaluasi ini sebagai tolak ukur hasil pembelajaran yang telah dicapai oleh Peserta didik setelah melakukan pembelajaran serta meningkatkan pemahaman yang didapat oleh Peserta didik dalam pembelajaran. Evaluasi ini sendiri bervariasi dalam penerapannya tergantung bagaimana situasi yang pas untuk melakukan evaluasi.

Guru dapat melakukan penilaian pada saat evaluasi dilakukan, hal ini dapat dilakukan dalam memberikan tugas pada anak, guru juga dapat mengobservasi keaktifan Peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan satu persatu Peserta didik yang aktif dan tidak, untuk dapat diketahui alasan dan faktornya, agar dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dipertemuan berikutnya. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwasannya adanya peningkatan dalam menstimulus kemampuan keaksaraan Peserta didik dengan menggunakan kartu kata. Dalam penggunaan kartu kata ini guru mempersiapkan dengan semaksimal mungkin agar tercipta pembelajaran yang efektif sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Dalam pelaksanaan permainan kartu kata yang dilakukan dikelas pada kegiatan akhirnya juga memiliki evaluasi. Evaluasi sendiri memiliki arti sebagai pengumpulan serta pengelolaan informasi agar dapat meniali sejauh mana perkembangan yang dialami oleh Peserta didik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran.

Evaluasi yang dilakukan oleh guru untuk dapat mengetahui tumbuh kembang anak setelah mengikuti pembelajaran memiliki beberapa jenis diantaranya dengan memberikan penugasan setelah melakukan pembelajaran. Hal ini bertujuan agar Peserta didik mengerjakan dengan kemampuan dan pengetahuannya setelah belajar, maka dapat diketahui dalam penyelesaian tugas yang diselesaikannya. Dengan demikian guru dapat melakukan penilaian terkait pembelajaran yang telah dilakukannya untuk mengukur kemampuan Peserta didik dalam memahami keaksaraan. Keberhasilan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat diketahui melalui perolehan nilai yang didapatkan oleh Peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Nilai ini sendiri bervariasi yaitu apabila Peserta didik mendapatkan nilai A maka Peserta didik tersebut meraih nilai yang sangat baik dan memahami materi pembelajaran. Apabila Peserta didik mendapatkan nilai B maka cukup baik, dan C kurang baik dan perlu tindakan penanganan lebih lanjut agar Peserta didik tersebut mendapatkan nilai lebih baik dan sebagai analisis faktor penghambat dan pendukung dalam penerapan kartu kata dalam pembelajaran memahami keaksaraan.

## **SIMPULAN**

Melalui hasil penelitian maka dapat peneliti simpulkan bahwa melalui upaya guru dalam merencanakan pembelajaran didalam kelas dapat mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan kartu kata dalam menstimulus Peserta didik terkait kemampuan keaksaraan berjalan dengan efektif. Hal ini tidak terlepas dari upaya yang dilakukan guru dalam menciptakan suasana belajar yang efektif. Pembelajaran dengan permainan kartu kata dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan tidak monoton sehingga dapat memotivasi Peserta didik agar mengikuti pembelajaran lebih baik lagi.

Dalam pembelajaran terdapat tiga tahapan kegiatan yang dilakukan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Ketiga hal ini dapat dimaksimalkan oleh guru dalam menstimulus Peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuannya memahami keaksaraan. Setelah guru selesai melakukan pembelajaran didalam kelas, guru melakukan evaluasi sebagai penilaian sejauh mana Peserta didik dapat memahami keaksaraan setelah melakukan pembelajaran dengan permainan kartu kata.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, Maimunah. (2013) Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Diva Press.
- Hidayati, Sri. (2021) Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini. Surabaya: Kanaka Media.
- Prof. Dr. Sugiono, 2011, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D), Bandung: Alfabeta
- Ulfa, Mariya. (2021) "Efforts to Improve Beginning Reading Capabilities Through the Letters Card Group Children In Group B TK PKK Bucor Kulon Pakuniran". Jurnal Ilmiah Nizamia, Vol. 3, No. 4
- Kurniawan, Heru, Marwany. 2020. "Pendidikan Literasi Anak Usia Dini Meningkatkan Ketrampilan Membaca, Berfikir, Dan Menulis Pikiran Anak". Yogyakarta. Hijaz Pustaka Mandiri.
- WS, Nita Nurcahyani, Elizabeth Prima dan Putu Indah Lestari. (2016) "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B Di TK Astiti Dharma". Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura, Vol. 1, No. 1.
- Naili Rohman. (2016). "Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini". Jurnal Tarbawi, Vol.13, No.2.
- Ayu Lestari. (2020)" Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Dan Penguasaan Kosakata. Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Vol 13, No.2.
- Andik Adinada Siswoyo, Astinadila Adivian S, Siti Fatimah A, Nur Atika, Dinda Fitrotin. (2022). "Upaya Meningkatkan Pemahaman Membaca Siswa Menggunakan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa" Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, Vol.2, No.3
- Yanti Nurmala, Ine Nirmala dan Feronica Eka Putri. (2021) "Peningkatan Keaksaraan Awal Pada Anak Kelompok B Melalui Media Giant Card Di Paud Nurrohmah". Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 5, No. 2.